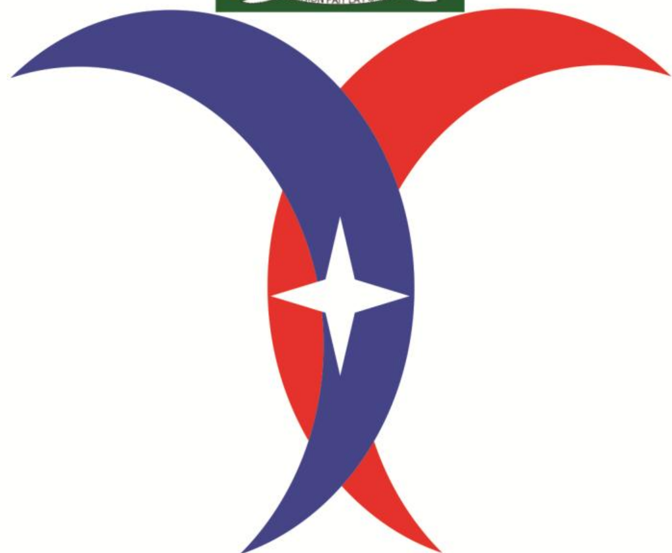




BIENVENIDO A CHILE

PAISANO

Estamos a qui para Ayudarte

TIB

MICROSOFT WINDOWS 7



Taller de informática básica | Josué Jean

escrito por Microsoft para IBM PC y otras computadoras que utilizaban la CPU Intel 8088 y sus sucesores, y UNIX, que dominaba en los ordenadores personales que hacían uso del Motorola 68000.

2.3 Mac OS

El lanzamiento oficial del ordenador Macintosh en enero de 1984, al precio de US $1,995 (después cambiado a $2,495 dólares) incluía su sistema operativo Mac OS cuyas características novedosas era una GUI (Graphic User Interface) con ventanas, iconos y menús, era multitareas y tenia mouse. Provocó diferentes reacciones entre los usuarios acostumbrados a la línea de comandos y algunos tachando el uso del Mouse como *juguete*.

Mac OS X es lo más nuevo en la línea de sistemas operativos de Apple. Aunque oficialmente es designado como "versión 10" del Mac OS. Se trata de un Sistema Operativo Unix, basado en el sistema operativo NeXTSTEP y el Núcleo Mach que Apple adquirió tras la compra de NeXT, al regresar su director general Steve Jobs a Apple. Mac OS X es también la base del iOS, anteriormente conocido como el Sistema Operativo del iPhone, el iPod Touch y el iPad, así como la base para el sistema operativo utilizado en el Apple TV.

Al regresar su director general Steve Jobs a Apple en este momento. Mac OS X también hace uso del código base de BSD. Han existido siete liberaciones significativas de la versión de cliente, siendo la más reciente la Mac OS X 10.7, conocida como Mac OS X Lion. Hace muy poco, a fines de julio de 2012, aparece Mac OS X v10.8 (Mountain Lion o Puma), la versión más reciente de este sistema operativo.

2.4 MS-DOS

En 1981 Microsoft compró un sistema operativo llamado QDOS que, tras realizar unas pocas modificaciones, se convirtió en la primera versión de MS-DOS (**M**icro**S**oft **D**isk **O**perating **S**ystem). A partir de aquí se sucedieron una serie de cambios hasta llegar a la versión 7.1, versión 8 en Windows Millennium, a partir de la cual MS-DOS dejó de existir como componían al Sistema Operativo.



Microsoft compró los derechos de autor del QDOS a Tim Paterson, que trabajaba para la Seattle Computer Products, por **50.000 dólares**, que vendió a IBM como MS-DOS (Microsoft DOS). Lo que hizo millonario a Gates fue que IBM no compró el

MS-DOS sino que decidió pagar a Microsoft un costo por cada copia que se vendiera junto con un IBM-PC.

2.5 Microsoft Windows



A mediados de los años 80 se crea este sistema operativo, pero no es hasta la salida de Windows 95 que se le puede considerar un sistema operativo, solo era una interfaz gráfica del MS-DOS. Hoy en día es el sistema operativo más difundido en el ámbito doméstico aunque también hay versiones para servidores como Windows NT. Microsoft ha diseñado también algunas versiones para superordenadores, pero sin mucho éxito. Años después se hizo el Windows 98 que era el más eficaz de esa época Después se crearía el sistema operativo de Windows ME (Windows Millennium Edition) aproximadamente entre el año 1999 y el año 2000. Un año después se crearía el sistema operativo de Windows 2000 en ese mismo año. Después le seguiría el sistema operativo más utilizado en la actualidad, Windows XP y otros sistemas operativos de esta familia especializados en las empresas.

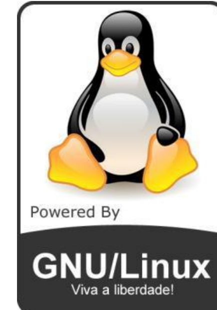


Luego el 22 de octubre del 2009 salió el Windows 7 al mercado, dejando atrás al Windows Vista que tuvo innumerables críticas durante el poco tiempo que duro, por último Windows 8 el sucesor de Windows 7, fue lanzado al mercado el 26 de octubre del 2012. Windows 8 ha sido diseñado para ser utilizado tanto en tabletas como en PC. La tableta Microsoft Surface fue lanzada junto con Windows 8, como un competidor para el iPad de Apple y el Galaxy Tab de Samsung. Se ha anunciado que Microsoft Surface estará disponible en dos ediciones: una para el usuario final típico, y una edición profesional dirigido a diseñadores y otros usuarios basados en el trabajo.



Años 90

2.6 GNU/Linux (GNU's Not Unix)



Este sistema es similar a Unix, basado en el estándar POSIX , un sistema que en principio trabajaba en modo comandos. Hoy en día dispone de Ventanas, gracias a un servidor gráfico y a gestores de ventanas como KDE, GNOME entre muchos. Recientemente GNU/Linux dispone de un aplicativo que convierte las ventanas en un entorno 3D como por ejemplo Beryl o Compiz. Lo que permite utilizar linux de una forma visual atractiva.



Linux tiene un papel imprescindible en el territorio de los teléfonos inteligentes debido a que Android y meego lo utilizan. Actualmente Android es el sistema operativo predominante en los nuevos teléfonos inteligentes y su cuota de mercado mundial supera hasta el iOS de Apple.



3. Hardware y Software

El Hardware es un término genérico utilizado para designar a todos los elementos físicos que componen la computadora, es decir: CPU, monitor, tarjeta madre, memoria RAM, etc.

En tanto, el Software es todo aquello que le proporciona a la computadora las instrucciones necesarias para realizar una determinada función, es la parte lógica de la computadora. Entre ellos se destacan: el sistema operativo, juegos, controladores de dispositivos, herramientas de diseño gráfico, etc.

4. Hardware: Periféricos Y Dispositivos Auxiliares

En informática, se denomina periféricos a los aparatos y/o dispositivos auxiliares e independientes conectados a la unidad central de procesamiento de una computadora.

Los periféricos pueden clasificarse en 3 categorías principales:

- Periféricos de entrada: captan, digitalizan e introducen los datos ingresado por el usuario o por otro dispositivo y los envían al ordenador para ser procesados. Por ejemplo: Teclado, Micrófono, Escáner, Ratón o mouse, Escáner de código de barras, Cámara web, Lápiz óptico, Cámara digital, etc.
- Periféricos de salida: son dispositivos que muestran o proyectan información hacia el exterior del ordenador. La mayoría son para informar, alertar, comunicar, proyectar o dar al usuario cierta información. Por ejemplo: Visualizador, Monitor, Impresora, Fax, Tarjeta de sonido, Altavoz, Proyector digital, Auriculares, etc.
- Periféricos de entrada/salida (E/S): sirven básicamente para la comunicación de la computadora con el medio externo.

  Aquí tenemos a los periféricos de almacenamiento cuya función es la de almacenar o guardar, de forma permanente o virtual, todo aquello que hagamos con el ordenador para que pueda ser utilizado por los usuarios u otros sistemas. Entre ellos tenemos: Disco duro, Disquete, Unidad de CD, Unidad de DVD, Unidad de Blu-ray Disc, Memoria flash, Memoria USB, Cinta magnética, Tarjeta perforada, Memoria portátil, etc.

  También están los periféricos de comunicación cuya función es permitir o facilitar la interacción entre dos o más computadoras, o entre una computadora y otro periférico externo a la computadora. Entre ellos se tenemos: Fax-Módem, Tarjeta de red, Enrutador, Tarjeta inalámbrica, Tarjeta Bluetooth, etc.

4.1 Monitor

El *monitor* o *pantalla de computadora*, es un dispositivo de salida que, mediante una interfaz, muestra los resultados del procesamiento de una computadora.





Hay diferentes tipos de monitores, los clásicos de tubo de rayos catódicos (o **CRT**) y los de pantalla plana, los de pantalla de cristal líquido (o **LCD**).

Actualmente se usan más estas últimas, ya que mejoran el rendimiento de la computadora y a la hora de trabajar con ellos se daña menos la salud del usuario.

4.2 Teclado



Un *teclado de computadora* es un periférico, físico o virtual (por ejemplo teclados en pantalla o teclados láser), utilizado para la introducción de órdenes y datos en una **computadora.** Tiene su origen en los teletipos y las máquinas de escribir eléctricas, que se utilizaron como

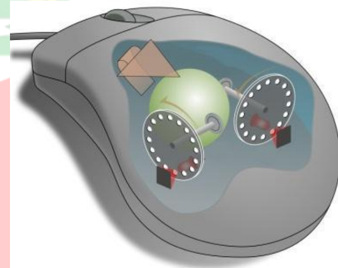
los teclados de los primeros ordenadores y dispositivos de almacenamiento (grabadoras de cinta de papel y tarjetas perforadas). Aunque físicamente hay una gran variedad de formas, se suelen clasificar principalmente por la distribución de teclado de su zona alfanumérica, pues salvo casos muy especiales es común a todos los dispositivos y fabricantes (incluso para teclados árabes y japoneses).



4.3 Ratón

El ***mouse*** (del inglés) o **ratón** es un periférico de computadora de uso manual, generalmente fabricado en plástico, utilizado como entrada o control de datos. Se utiliza con una de las dos manos del usuario y detecta su movimiento relativo en dos dimensiones por la superficie horizontal en la que se apoya, reflejándose habitualmente a través de un puntero o flecha en el monitor. Anteriormente, la información del desplazamiento era transmitida gracias al movimiento de una bola debajo del ratón, la cual accionaba dos rodillos que correspondían a los ejes X e Y. Hoy, el puntero reacciona a los movimientos debido a un rayo de luz que se refleja entre el ratón y la superficie en la que se encuentra. Cabe aclarar que un ratón óptico apoyado en un espejo por ejemplo es inutilizable, ya que la luz láser no desempeña su función correcta. La superficie a apoyar el ratón debe ser opaca, una superficie que no genere un reflejo.





4.4 Impresora

Una *impresora* es un periférico de **computadora** que permite producir una copia permanente de textos o gráficos de documentos almacenados en formato electrónico, imprimiendo en papel de lustre los datos en medios físicos, normalmente en papel o transparencias, utilizando cartuchos de tinta o tecnología láser. Muchas impresoras son usadas como periféricos, y están permanentemente unidas a la computadora por un cable. También hay impresoras multifuncionales que aparte de sus funciones de impresora funcionan como fotocopiadora y escáner.



4.5 Escáner

En informática, un *escáner* (del idioma inglés: *scanner*) es un periférico que se utiliza para convertir, mediante el uso de la luz, imágenes o cualquier otro impreso a formato digital.



5.5 Disco Duro



El disco duro es un sistema de grabación magnética digital, es donde en la mayoría de los casos reside el Sistema operativo de la computadora. En los discos duros se almacenan los datos del usuario. En él encontramos dentro de la carcasa una serie de platos metálicos apilados girando a gran velocidad. Sobre estos platos se sitúan los cabezales encargados de leer o escribir los impulsos magnéticos. En una nueva generación están los discos duros de estado sólido, que llevan el principio de las memorias USB.

5.6 Altavoces



Los altavoces se utilizan para escuchar los sonidos emitidos por el computador, tales como música, sonidos de errores, juegos, etc. Normalmente los altavoces van integrados en el ordenador. En los ordenadores portátiles, la mayoría de los casos, van integrados de forma que no se ven.

5.7 Memoria USB



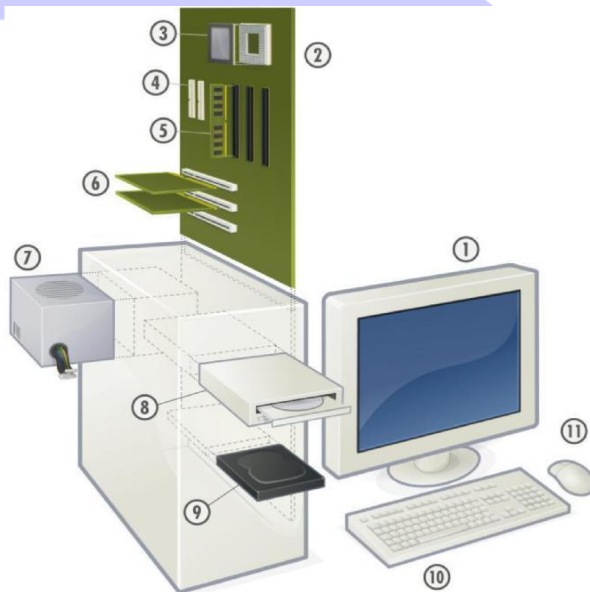
Una memoria USB (de *Universal Serial Bus*; en inglés **pendrive**, **USB flash drive**) es un pequeño dispositivo de almacenamiento que utiliza memoria flash para guardar la información que puede requerir y no necesita baterías (pilas).
Estas memorias se han convertido en el sistema de almacenamiento y transporte personal de datos más utilizado, desplazando en

este uso a los tradicionales disquetes, y a los CD. Se pueden encontrar en el mercado fácilmente memorias de 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128 y hasta 256 GB; siendo impráctico a partir de los 64 GB por su elevado costo. Esto supone, como mínimo, el equivalente a 180 CD de 700 MB o 91.000 disquetes de 1.44 MB aproximadamente.



Su gran popularidad le ha supuesto infinidad de denominaciones populares relacionadas con su pequeño tamaño y las diversas formas de presentación, sin que ninguna haya podido destacar entre todas ellas. El calificativo *USB* o el propio contexto permite identificar fácilmente el dispositivo informático al que se refieren.

En imagen computadora ensamblada:



1. monitor
2. placa base (tarjeta madre)
3. procesador
4. puertos ATA
5. memoria principal (RAM)
6. placas de expansión.
7. fuente eléctrica.
8. unidad de almacenamiento óptico (CD-DVD).
9. disco duro
10. teclado
11. ratón (mouse)

Tarjeta Madre



5. El escritorio de Windows

Es la primera ventana que carga al encender por completo Windows y está conformado por las siguientes partes.



5.1 Iconos

Son pequeñas imágenes cuadradas que representan: carpetas, archivos, programas instalados que al hacer doble clic sobre ellos podemos acceder a los mismos.

5.2 Fondo de pantalla

Imagen de fondo que sirve para personalizar su computadora ya que usted puede escoger uno de su preferencia.

5.3 Botón del Menú Inicio

El botón redondo con el logotipo de Windows a la izquierda de todo. Da acceso a programas, carpetas y herramientas del sistema; también al buscador de Windows y a las opciones de apagado, cambio de usuario o reinicio entre otras.

5.4 La barra de Tareas

Todos los programas o documentos abiertos se muestran en ella como botones con un icono y un texto descriptivo. Basta hacer clic sobre ellos para pasar de un programa o documento a otro.

Windows 7 le muestra una vista previa de los botones de la barra de tareas al posar el cursor sobre ellos (sin hacer clic). Posa a su vez el cursor en cada vista previa para obtener una imagen ampliada.

5.4 Área de notificaciones

Está a la derecha de todo. Los iconos que incluye varían. Tres típicos son los que dan acceso al reloj de Windows, las conexiones de red y el control de volumen.

El área de notificación se llama así porque Windows la utiliza para avisos de varios tipos, como para avisar que hay actualizaciones nuevas de Windows Update o si existe algún problema de seguridad.

6. El mouse y sus operaciones principales

El mouse es uno de los dispositivos más importantes de la computadora, está dividido de la siguiente manera:



6.1 Operaciones principales

a) **Clic Izquierdo:** Se utiliza para seleccionar iconos, archivos, imágenes; combinando el Clic Izquierdo y presionando la tecla CONTROL (CTRL) podemos seleccionar más de un icono a la vez.
b) **Doble Clic Izquierdo:** Se hace para abrir carpetas, ejecutar programas, etc.
c) **Clic Derecho:** Para acceder a los menús y propiedades que tiene Windows.
d) **Girando la ruedita:** Permite deslizarse en una ventana de forma vertical, de arriba hacia abajo.

e) **Clic con la ruedita:** En ciertos programas como Word, Excel, Google Chrome, etc. permite deslizarse en la ventana de forma vertical sin hacer girar la ruedita.

f) **Clic con la ruedita:** En algunos programas como los navegadores, permite abrir un enlace en una nueva pestaña.

7. El teclado y sus principales partes

El teclado tiene cuatro zonas muy bien definidas:



a) **Alfabética:** Es la parte más amplia del teclado, está compuesta por las letras del alfabeto.

b) **Numérica:** Esta ubicada en la parte derecha del teclado, está compuesta por los números.

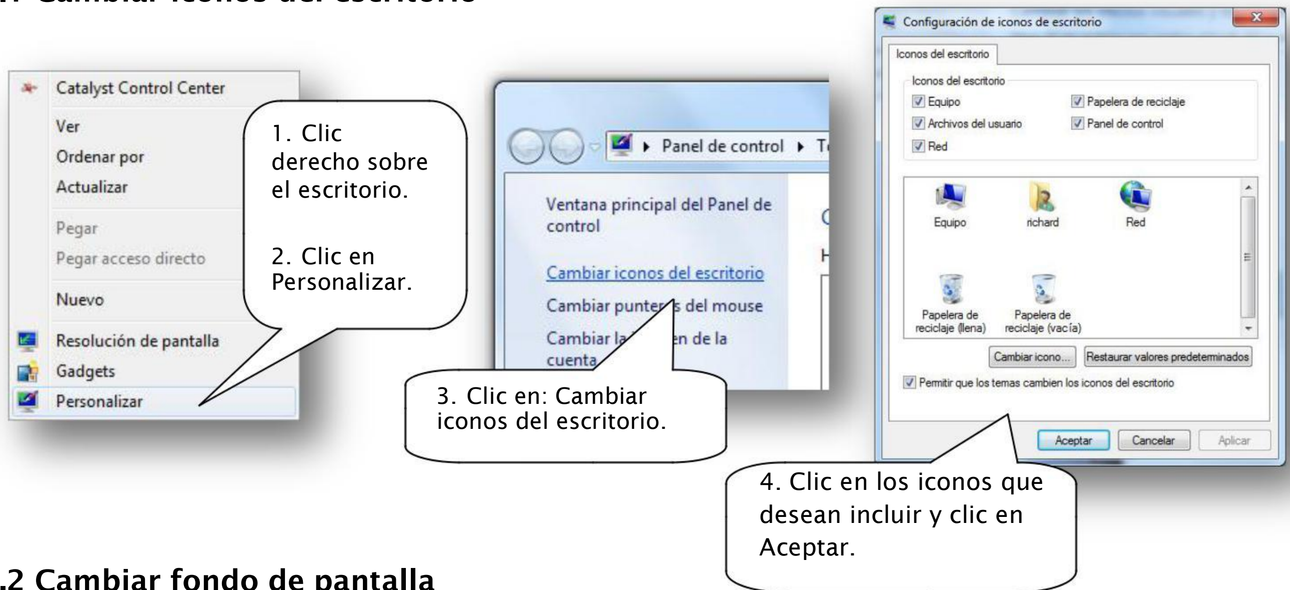
c) **Edición:** Esta entre el la zona alfabética y numérica, se utiliza para desplazarse en textos y ayuda en la edición de documentos.

d) **Función:** Se encuentra en la parte superior del teclado, las componen teclas como F1 F2 F3, estas teclas nos sirven de atajos para realizar ciertas tareas dentro de aplicaciones.

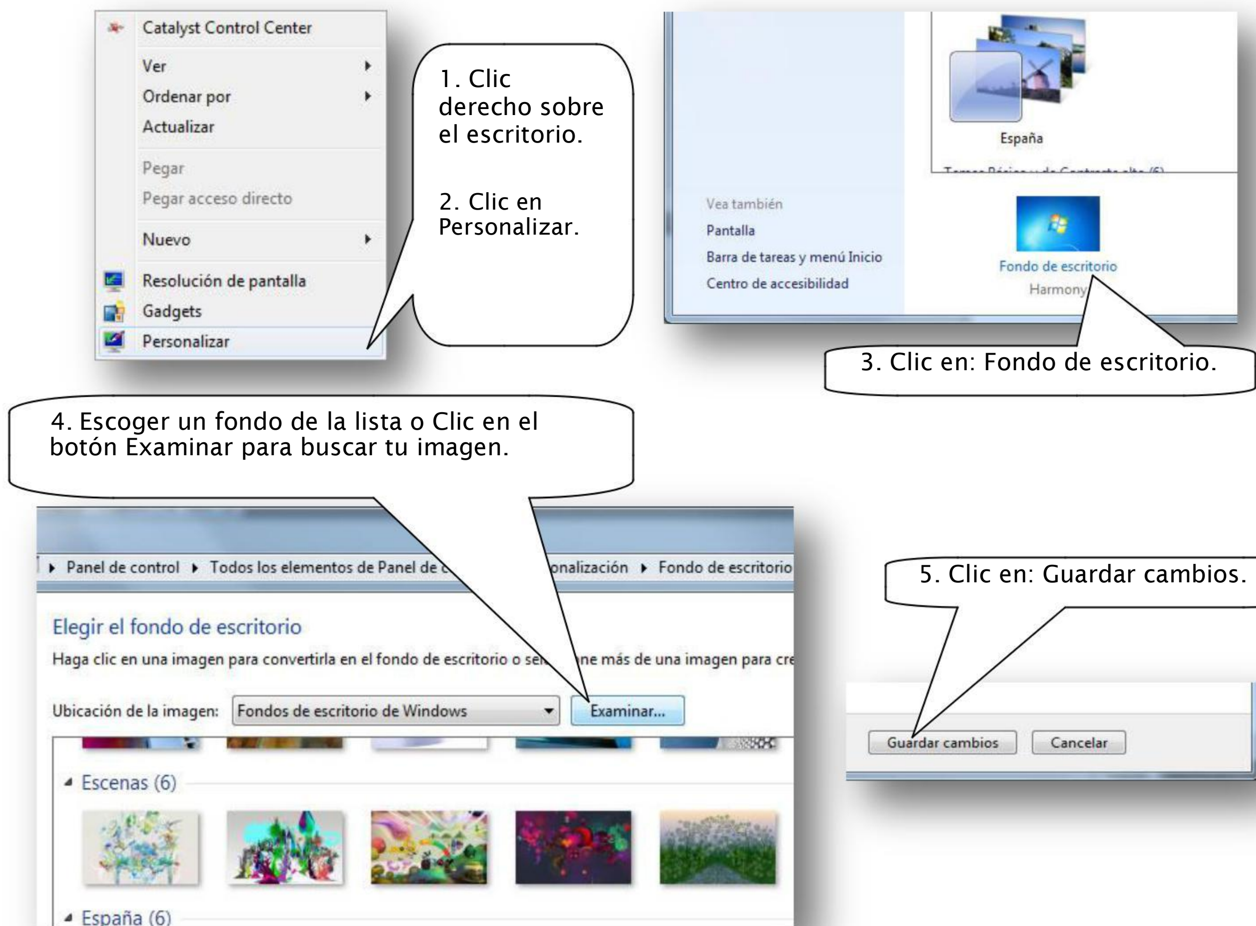
También hay otras teclas de importante uso: ENTER, CTRL (control), SHIFT, WINDOWS, ALT, ATLGR,

8. Personalización

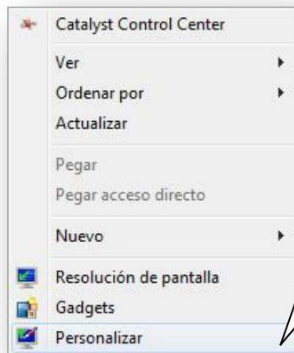
8.1 Cambiar iconos del escritorio



8.2 Cambiar fondo de pantalla



8.3 Cambiar protector pantalla



1. Clic derecho sobre el escritorio.

2. Clic en Personalizar.



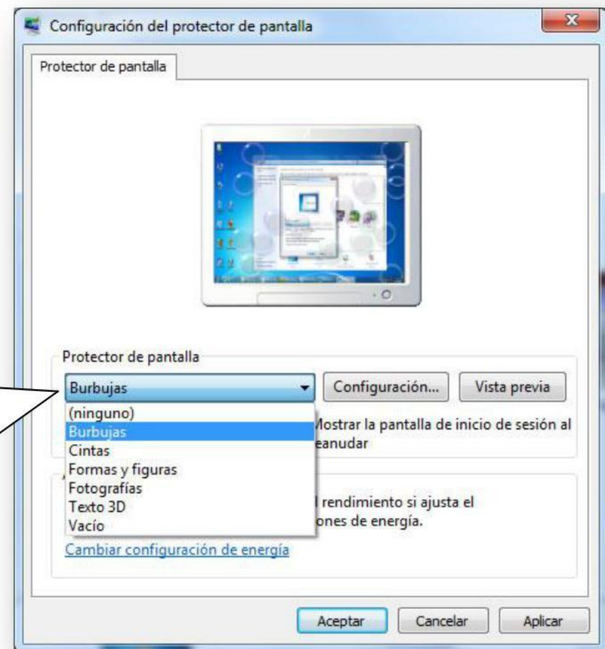
3. Clic en: Protector de pantalla.

4. Escoger un protector de pantalla de la lista.

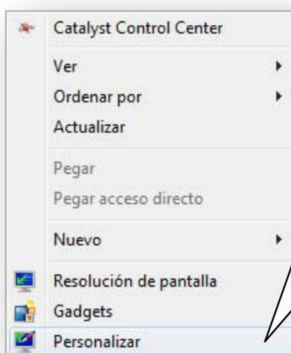
5. Escoger el tiempo de espera (minutos).

6. Clic en: Aplicar.

7. Clic en: Aceptar.



8.4 Cambiar el color de ventana



1. Clic derecho sobre el escritorio.

2. Clic en Personalizar.



4. Escoger el color y la intensidad de color.



3. Clic en: Color de ventana.



5. Clic en: Guardar cambios.

8.5 Configurar Hora y Fecha

1. Clic sobre la hora/fecha.

2. Clic en: Cambiar la configuración de fecha y hora.

3. Clic en: Cambiar fecha y hora.

4. Establecer la fecha.

5. Establecer la hora.

6. Para finalizar, clic en: Aceptar

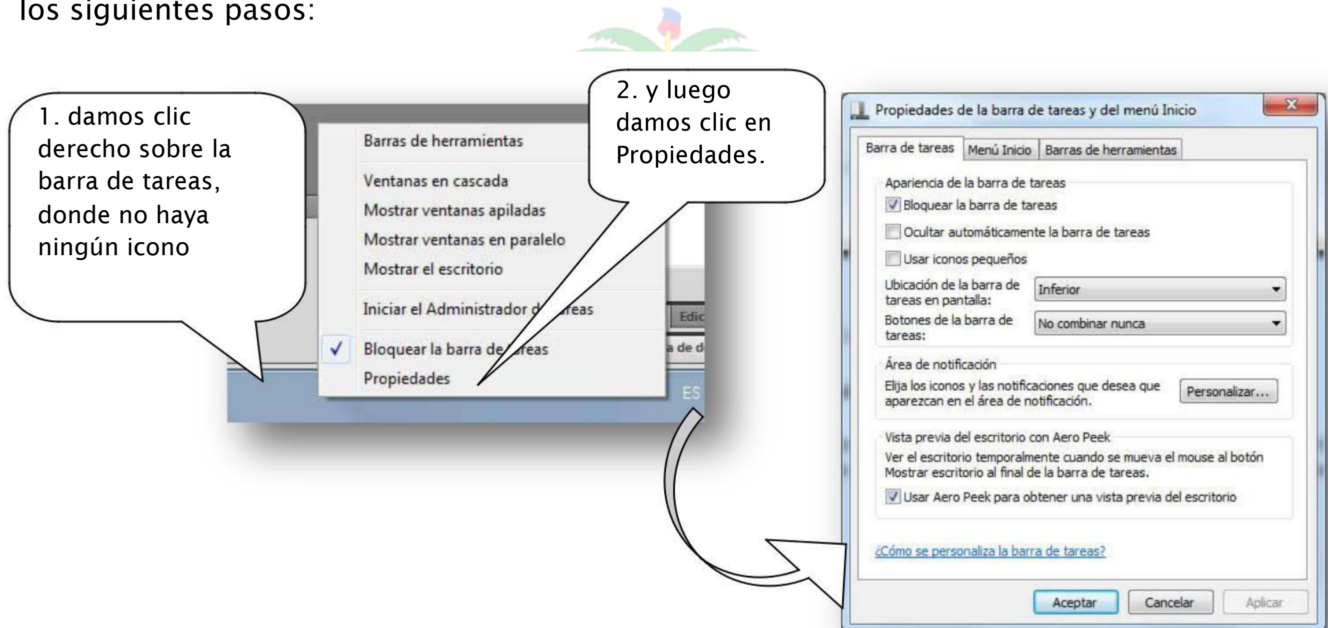
7. Clic en: Cambiar zona horaria.

8. Establecer la zona horaria.

9. Clic en: Aceptar

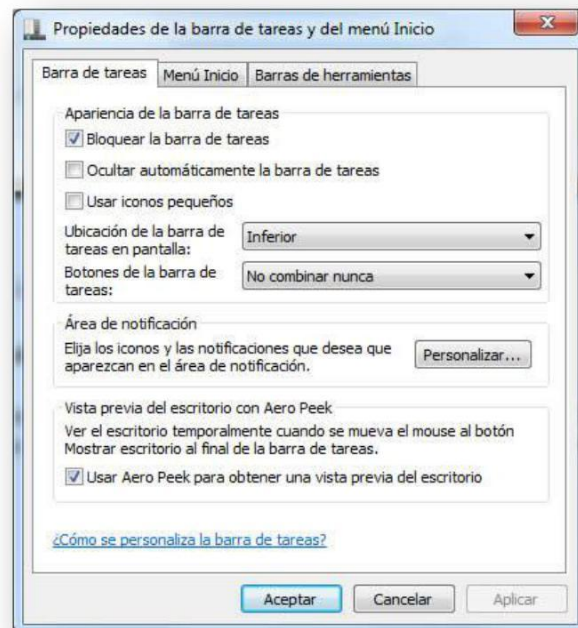
9. Propiedades de la barra de tareas y del menú Inicio

Para acceder a las propiedades de la barra de tareas y del menú Inicio seguimos los siguientes pasos:



9.1 Pestaña Barra de tareas

En esta pestaña podremos cambiar algunas opciones de la Apariencia de la barra de tareas, como ser:



a) **Bloquear la barra de tareas:** Esto evitará que se pueda cambiar de ubicación la barra de tareas arrastrándola con el mouse.

b) **Ocultar automáticamente la barra de tareas:** Esta opción permite que se oculte la barra de tareas mientras no la tengamos seleccionada.

c) **Usar iconos pequeños:** Hará pequeños todos los iconos de la barra de tareas.

d) **Ubicación de la barra de tareas en la pantalla:** Inferior, Izquierda, Derecha, Superior.

e) **Botones de la barra de tareas:** Combinar siempre y ocultar etiquetas; combinar si la barra está llena; No combinar nunca.

f) **Área de notificación:** (Personalizar) Podremos seleccionar los iconos y las notificaciones que deseamos que aparezcan en la barra de tareas.

g) Vista **previa del escritorio con Aero Peek:** Si movemos el mouse al final de la barra de tareas, a la derecha, Windows mostrará temporalmente el escritorio.

9.2 Pestaña Menú Inicio

En esta pestaña podemos personalizar el aspecto y el comportamiento de los iconos y menús que están en el menú Inicio:

a) **Botón personalizar:** Aquí podemos personalizar la forma en que los vínculos, iconos y menús se muestran en el menú Inicio.

b) **Acción del botón de encendido:** Cambiar de usuario, Cerrar Sesión,

Bloquear, Reiniciar, Suspender y Apagar.

c) Almacenarymostrar

programas abiertos recientemente en el menú Inicio.

d) Almacenarymostrar

elementos abiertos recientemente en el menú Inicio y en la barra de tareas.



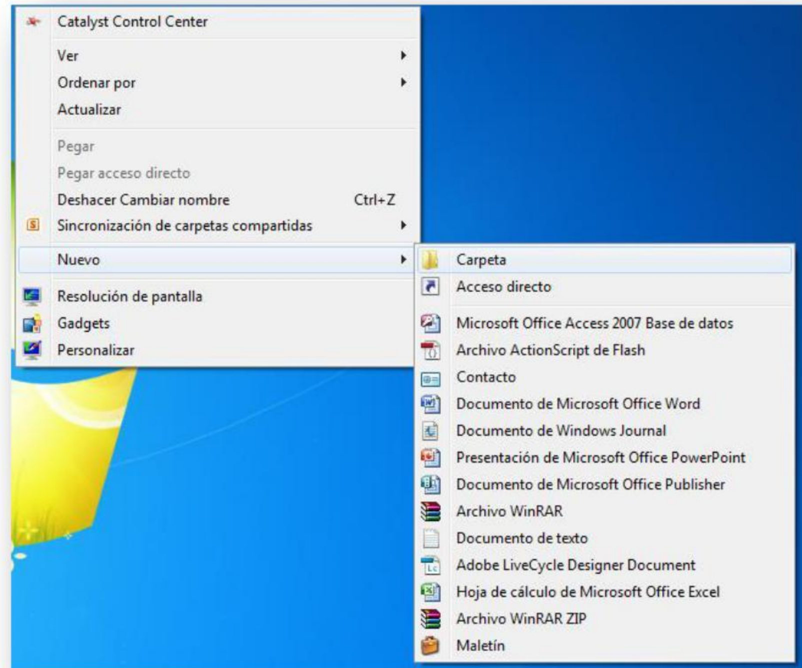
9.3 Pestaña Barras de herramientas

Aquí podemos seleccionar las barras de herramientas que deseamos agregar a la barra de tareas:

a) Dirección
b) Vínculos
c) Panel de entrada de Tablet PC
d) iTunes
e) Escritorio
f) Etc.

10. Carpetas

Las carpetas nos permiten tener organizada la información en la computadora; aprendiendo el uso de carpetas:



- **Crear carpetas:**
  a. Clic derecho donde no haya nada.
  b. Clic en Nuevo.
  c. Clic en Carpeta.

- **Eliminar carpetas:**
  a. Clic derecho sobre la carpeta.
  b. Clic en Eliminar
  c. Clic en Si

- **Renombrar carpetas:**
  a. Clic derecho sobre la carpeta.
  b. Clic en Cambiar Nombre.
  c. Borrar y escribir el nuevo nombre.
  d. Presionar tecla Enter para confirmar cambio.

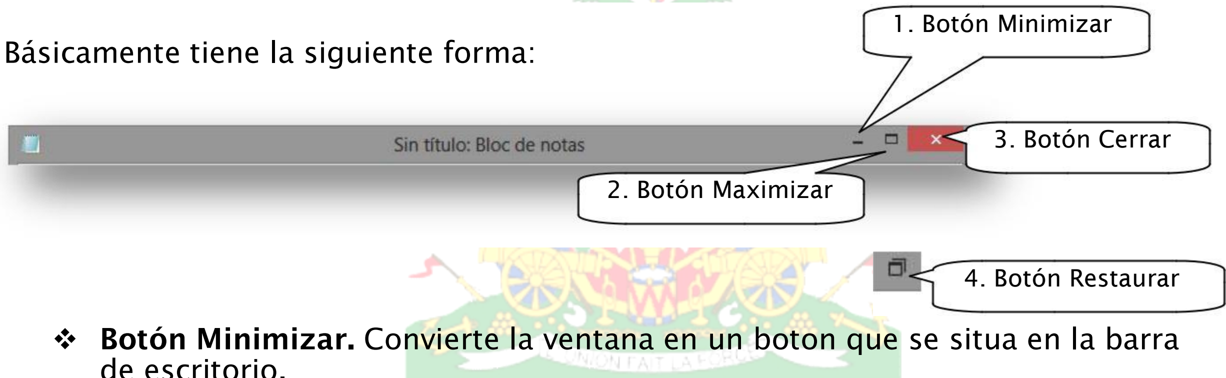
- **Copiar carpetas:**
  a. Clic derecho sobre la carpeta.
  b. Clic en Copiar.
  c. Ir al lugar donde se desea copiar.
  d. Clic derecho donde no haya nada.
  e. Clic en Pegar.

- **Mover carpetas:**
  a. Clic derecho sobre la carpeta.
  b. Clic en Cortar.
  c. Ir al lugar donde se desea mover.
  d. Clic derecho donde no haya nada.
  e. Clic en Pegar.

11. Las "ventanas" en Windows

Es la interfaz gráfica que permite al usuario ver los procesos que realizan los programas.

Básicamente tiene la siguiente forma:



- **Botón Minimizar.** Convierte la ventana en un boton que se situa en la barra de escritorio.
- **Botón Maximizar.** Amplia el tamaño de la ventana a todo el ancho de la pantalla.
- **Botón Cerrar.** Cierra la ventana, en caso de haber hecho algun cambio en el documento preguntara si desea guardar el mismo.
- **Botón Restaurar.** Este botón aparece cuando la ventana esta maximizada, permite volver la ventana a su tamaño normal.

12. Extensiones de archivos

Es una cadena de caracteres anexada al nombre del archivo, su función principal es diferenciar el contenido del archivo de modo que el Sistema Operativo pueda interpretarlo y abrirlo con cierto programa.

El nombre de un archivo se representa de la siguiente forma:

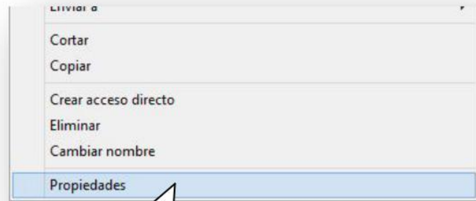
[NOMBRE_DE_ARCHIVO] [PUNTO] [EXTENSIÓN]

A continuación una lista de algunas extensiones con su respectivo tipo de archivo.

EXTENSION	TIPO DE ARCHIVO
.mp3	Formato de audio digital comprimido
.wav	Audio digital normalmente, sin comprimir
.mp4	Audio y Video sin perdidas de calidad
.doc	Archivos de Texto, formato de Microsoft Word 2003
.docx	Archivos de Texto, formato de Microsoft Word 2007
.exe	Programa ejecutable
.jpg	Archivos de tipo imagen
.psd	Archivos de tipo Photoshop
.pdf	Formato de almacenamiento de documentos digitales
.3gp	Audio y Video para teléfonos celulares

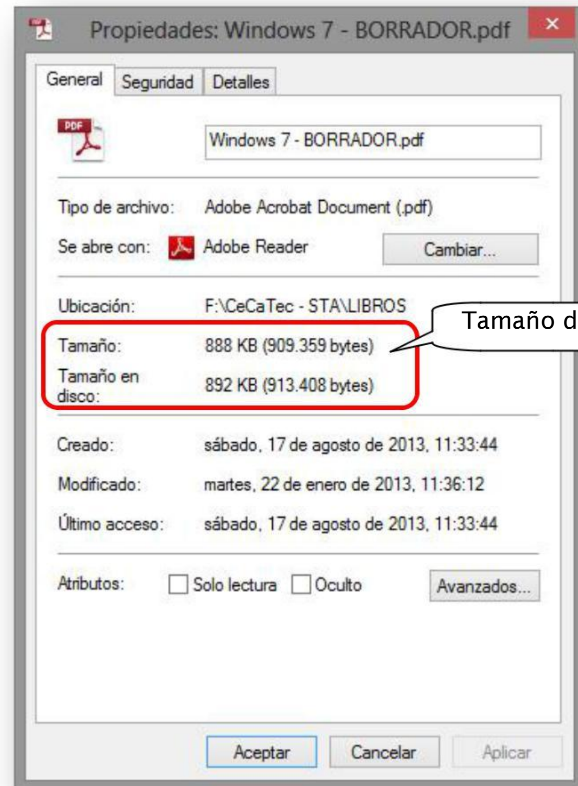
13. Unidades de Medida para el Almacenamiento de Información

Para medir la capacidad de almacenamiento de información utilizamos los Bytes; para saber el **tamaño del archivo** seguimos los siguientes pasos:



1. Clic derecho sobre el archivo.

2. Clic en propiedades, cargará la siguiente ventana:



Tamaño del archivo

La siguiente tabla muestra la relación entre las distintas unidades de almacenamiento que usan las computadoras:

CANTIDAD	UNIDAD	=	CANTIDAD	UNIDAD [Abrev.]
1	BIT (unidad mínima)			
8	BITs		1	Byte
1024	Bytes		1	Kilobyte [KB]
1024	kilobytes		1	Megabyte [MB]
1024	Megabytes		1	Gibabyte [GB]
1024	Gigabytes		1	Terabyte [TB]
1024	Terabytes		1	Petabyte [PB]

Para realizar una conversión de unidad se usan reglas de tres, por ejemplo:

Convertir 2.5 GB a MB:

$$1024 = 1$$

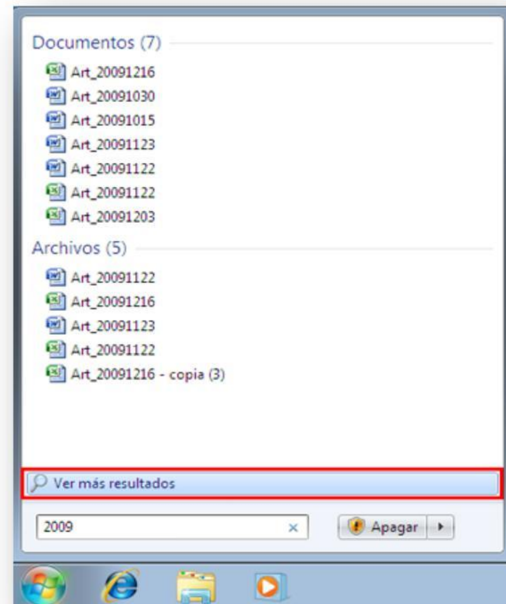
$$= 2.5$$

$$= \frac{2.5 * 1024}{1} = 2560$$

14. Buscar archivos en Windows 7

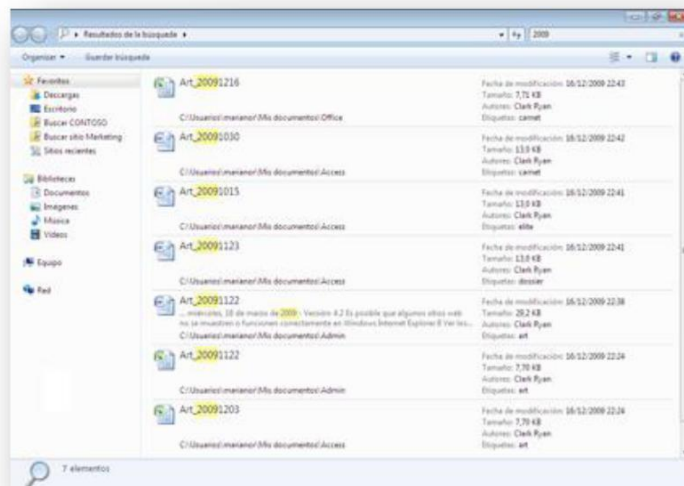
Para buscar archivos de los cuales sólo recuerdas algunas palabras del nombre, título o ruta de destino, sigue estos pasos:

i. Supongamos que recuerdas que el nombre, título o ruta de destino del archivo que quieres buscar contiene "2009". Haz clic en Inicio y, en el campo Buscar, escribe "2009". Los resultados de la búsqueda mostrarán los documentos encontrados con la cadena "2009".

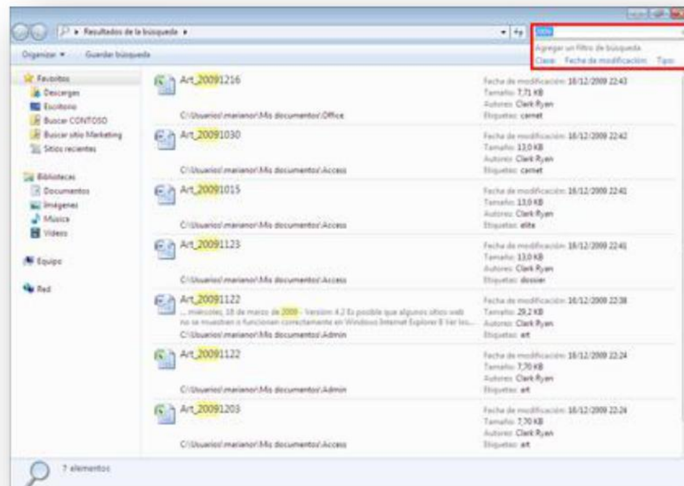


ii. A continuación, haz clic **en Ver más resultados.**

iii. El explorador de Windows se abrirá en la **Vista de contenidos.** En esta vista la cadena que buscasaparecerá resaltada y se mostrará la ubicación de los documentos que la contengan y todas las etiquetas asociadas con estos.

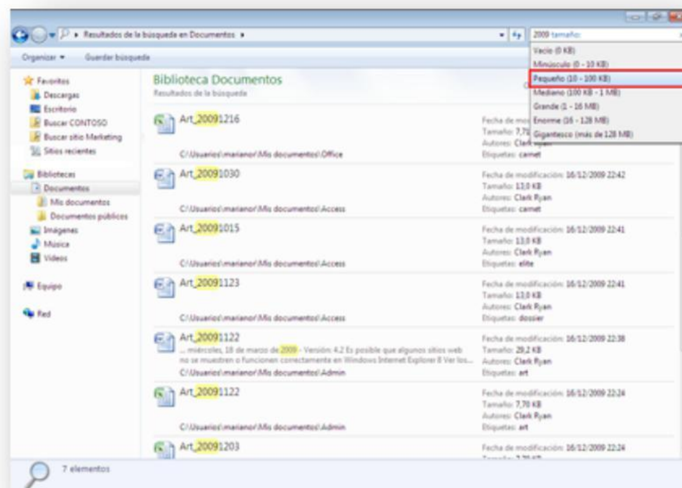


iv. Puedes **filtrar** los resultados para verlos con mayor claridad. Para ello, agrega un filtro en el campo de búsqueda que se encuentra en la esquina superior derecha de la ventana y **filtra por tamaño**.

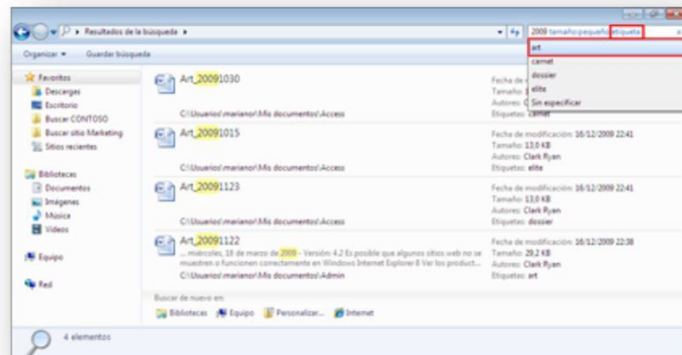


v. Supongamos que el archivo que estás buscando tiene un tamaño de 10 KB a 100 KB. Entonces elegiremos un filtro de tamaño **pequeño.**

NOTA: puedes seguir Restringiendo la búsqueda al agregar filtros adicionales.



vi. Ahora agregaremos las etiquetas de los documentos como filtro. En lugar de hacer clic en el campo de búsqueda y elegir elfiltro,escribe "**etiqueta:**" en el campo. Esto abrirá una lista con todas las etiquetas asociadas con los documentos presentes en la búsqueda.



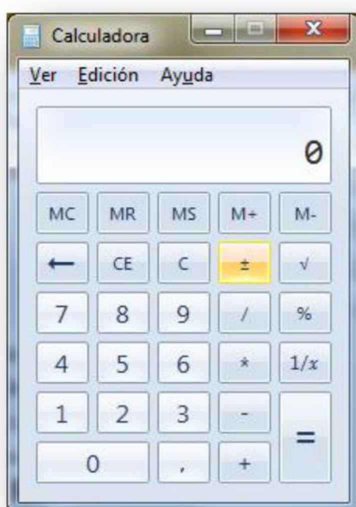
vii. Elige una etiqueta de la lista (en este caso "**art**") para que los archivos que contengan la etiqueta "art" se muestren en primer lugar.

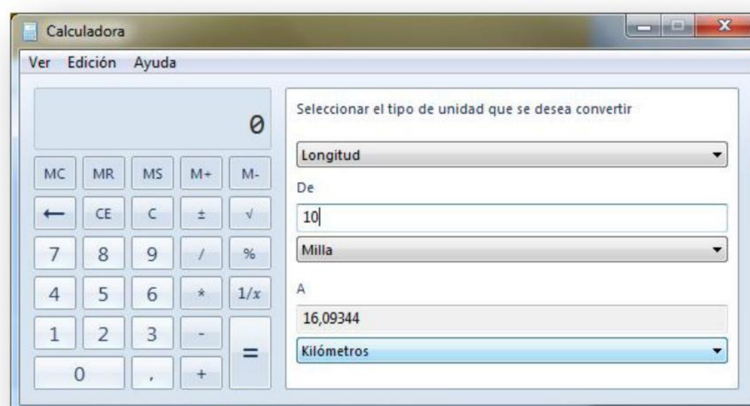
15. Accesorios: Calculadora, Paint y Bloc de Notas

Para abrir estas aplicaciones se debe dar clic en el botón inicio, luego clic en Todos los programas y clic en Accesorios:

15.1 Calculadora

Se puede utilizar para hacer cálculos básicos, conversiones de unidades, cálculos estadísticos y otros, para pasar de un modo a otro se da clic en la pestaña Ver:



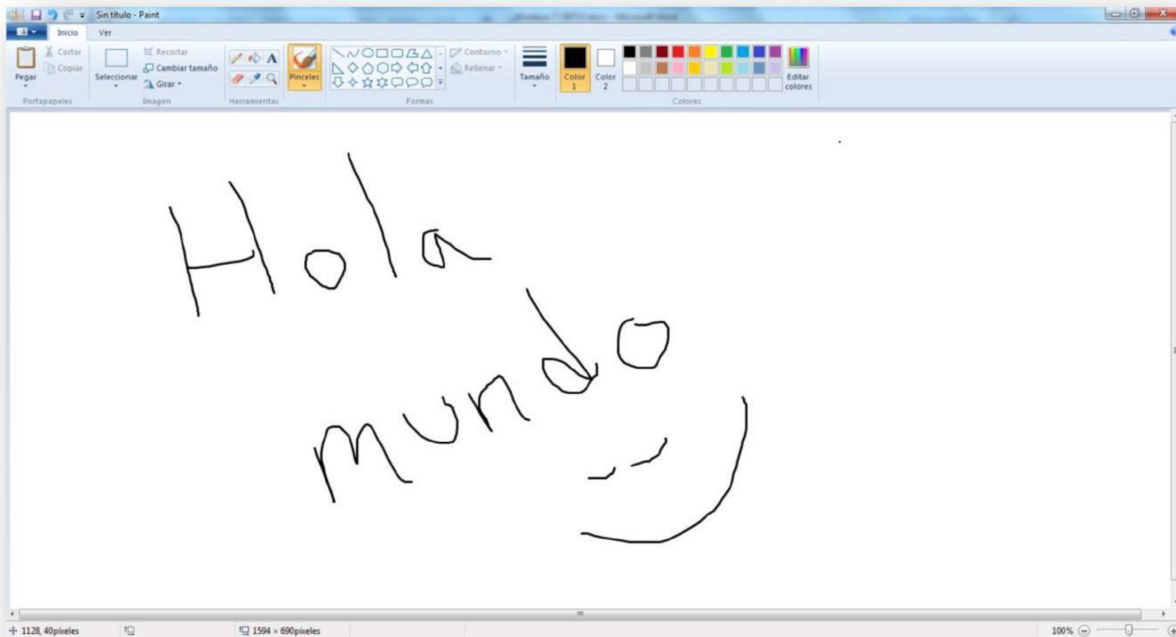






15.2 Paint

Es una “pizarra virtual”, muy útil para aprender el uso y manejo del mouse; tiene herramientas básicas de diseño grafico:



a) **Seleccionar:** Con clic izquierdo sostenido formando un rectángulo y encuadrando lo que se desea seleccionar paint nos permite mover la zona seleccionada.

b) **Cambiar Tamaño:** Permite cambiar el tamaño del lienzo de dibujo, si hay alguna zona seleccionada cambiará el tamaño de dicha zona.

c) Girar: Permite girar en grados el lienzo de dibujo, si hay alguna zona seleccionada girará dicha zona.

d) **Herramientas:** Herramientas básicas de diseño como ser el lápiz, relleno con color (balde), texto (palabras), borrador, selector de color y lupa.

e) **Pinceles:** Permite cambiar el pincel de trabajo, hay varias opciones como ser pincel calígrafo, pincel para oleo, aerógrafo, etc.

f) **Formas:** Cuadrados, círculos, triángulos, flechas, estrellas, nubes, etc.

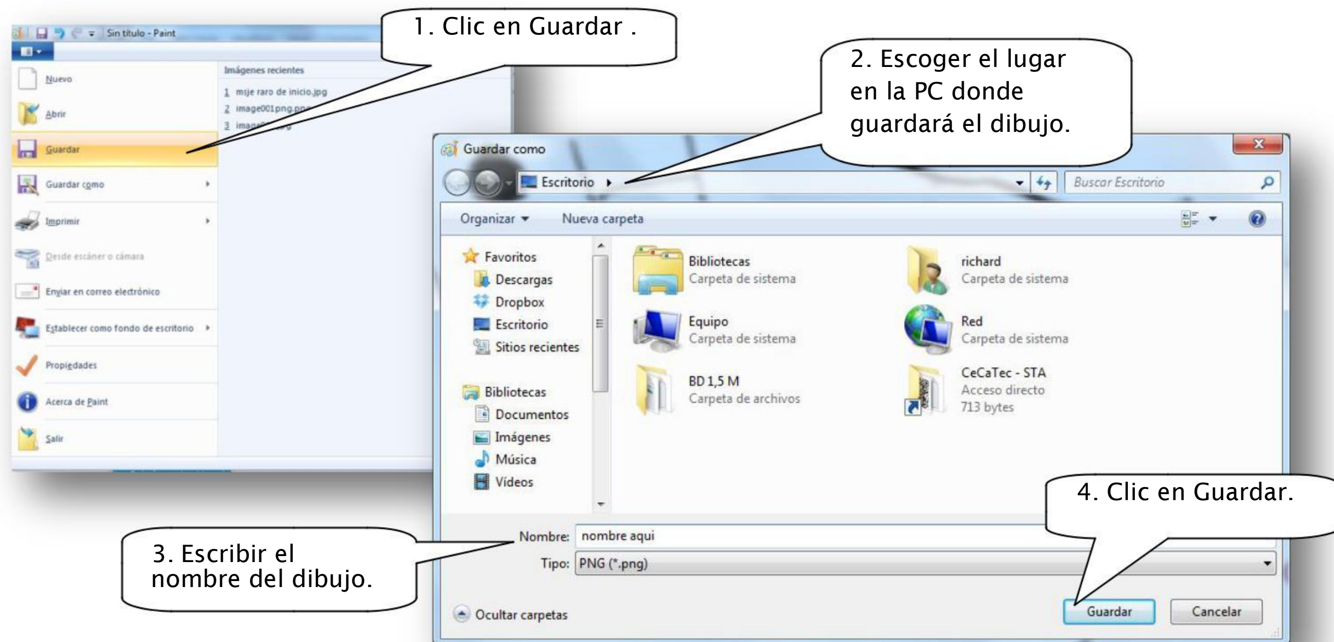
g) Contorno y Rellenar: Tipo de pincel en contorno y relleno.

h) **Tamaño:** Grosor del pincel.

i) **Colores:** color 1 es el color principal de trabajo, color 2 usado por el borrador.

Se puede incrementar el tamaño del borrador usando la tecla más [+] y se puede decrementar el mismo usando la tecla menos [-].

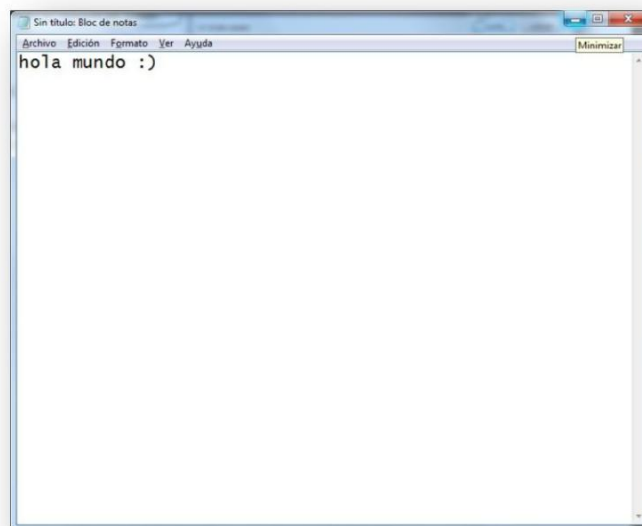
Para guardar el dibujo se sigue los siguientes pasos:



15.3 Bloc de notas

Aplicación de uso sencillo, nos sirve para guardar texto plano es decir palabras sin formato.

Para guardar la nota debe dar clic en el menú Archivo y luego Guardar, posterior a esto aparecerá la **ventana guardar**, siga los pasos anteriormente mencionados y listo.



FIN




L'UNION FAIT LA FORCE